

# variables

**Тип:** список

В этом ноде определяются глобальные переменные мода, т.е., переменные, доступные во всех сценариях мода, и значения которых сохраняются при переходах между сценариями.

Переменные определяются следующим образом:

```
# resources.yaml
---
variables:
  himitsu_points: 0 # определение переменной himitsu_points со значением "0" по умолчанию
  day1_choice_made: false # переменная day1_choice_made со значением "false" по умолчанию
```

Значения глобальных переменных могут содержать числа, текст, булевы значения (true/false), а также различные алгебраические операции.

Значения определяемых глобальных переменных не могут содержать в себе другие переменные.

---

Revision #13

Created 10 July 2023 23:44:59 by Admin

Updated 17 August 2023 22:33:14 by Admin